

**PERANCANGAN APLIKASI FOTOGRAFI LANDSCAPE
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**disusun oleh
Agung Wijaya
11.11.4863**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERANCANGAN APLIKASI FOTOGRAFI LANDSCAPE

BERBASIS ANDROID

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Agung Wijaya

11.11.4863

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI FOTOGRAFI LANDSCAPE
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Agung Wijaya
11.11.4863

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Maret 2016

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fata M. Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**JUDUL PERANCANGAN APLIKASI FOTOGRAFI LANDSCAPE
BERBASIS ANDROID**

yang disusun oleh

Agung Wijaya

11.11.4863

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Maret 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 14 Maret 2016



Agung Wijaya

NIM. 11.11.4863

MOTTO

“Cukup Allah sebagai penolong kami dan dia adalah sebaik-baiknya pelindung”

-QS.Ali Imran.173

“If you can dream it you can do it “

-Walt Disney

“If you dir without trying you’re a terrible person”

-Hyakuya Yuuichirou

“Be gentle with yourself, you’re doing the best you can”

-anonymous

“ When you feel like quitting think about why you started”

-anonymous

PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk :

1. Tuhanku Allah SWT yang selalu mengarahkanku, menguatkanku, memberiku ketenangan lahir dan batin. Hanya kepada-Mu aku bersyukur dan memohon pertolongan karena Engkau adalah sebaik-baik pelindung dan penolong. Nabi Muhammad *Sallallahu alayhi wasallam* beserta para sahabat, dan semua Nabi dan Rasul. Engkau adalah sebaik-baik tauladan bagi umat.

2. Keluarga saya Almarhum Bapak, ibu , kakak saya mbak laras , kedua adik saya tika dan faris. Yang telah memberikan dorongan dan dukungan moral , doa serta materi.

3. Teman-teman komunitas POTRAIT dari angkatan 1 sampai angkatan 5 yang memberikan banyak pengetahuan tentang dunia fotografi , tetap kompak.

4. Teman-teman kelas Elinerfour 11 S1 TI 04 yang telah menemani saya mulai dari semester pertama kita telah belajar banyak hal bersama, dapat saling membantu sesama semoga sukses untuk semua.

5. Teman-teman seperjuangan Arif, Ical, Sopian, Alvin , Afani, Fathur, Bregas, Bagus, Harits, Sigit, Zain , Yogi, Ferli, Rayyan, Iwan , Fitra Andhika, Dika dan yang lain yang belum disebutkan semoga kita diberikan kesuksesan oleh Allah Yang Maha Esa

6. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini terima kasih banyak.

Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Perancangan Aplikasi Fotografi Landscape Berbasis Android “.

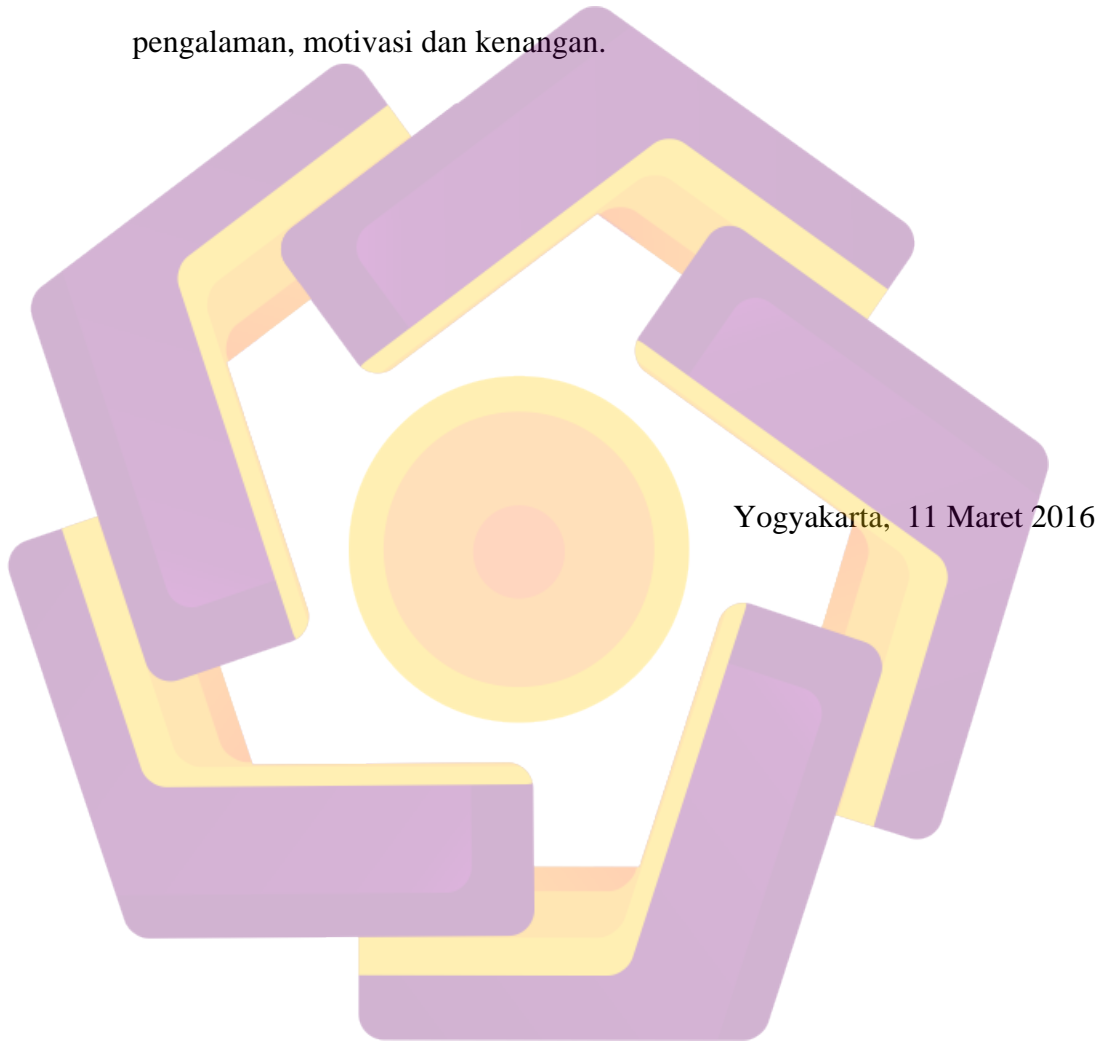
Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik sdan saran dari para pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Keluarga dan teman-teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.



Yogyakarta, 11 Maret 2016

DAFTAR ISI

JUDUL	1
PERSETUJUAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PENGESAHAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PERNYATAAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR TABEL.....	XV
INTISARI.....	XVI
ABSTRACT.....	XVII
BAB IPENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Metode pengumpulan data.....	5
1.5.2 Metode analisa data.....	5
1.5.3 Metode pengembangan	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Fotografi	9
2.3 Multimedia	10
2.4 Pengembangan Multimedia	11
2.5 Struktur Navigasi.....	13
2.6 Android.....	16

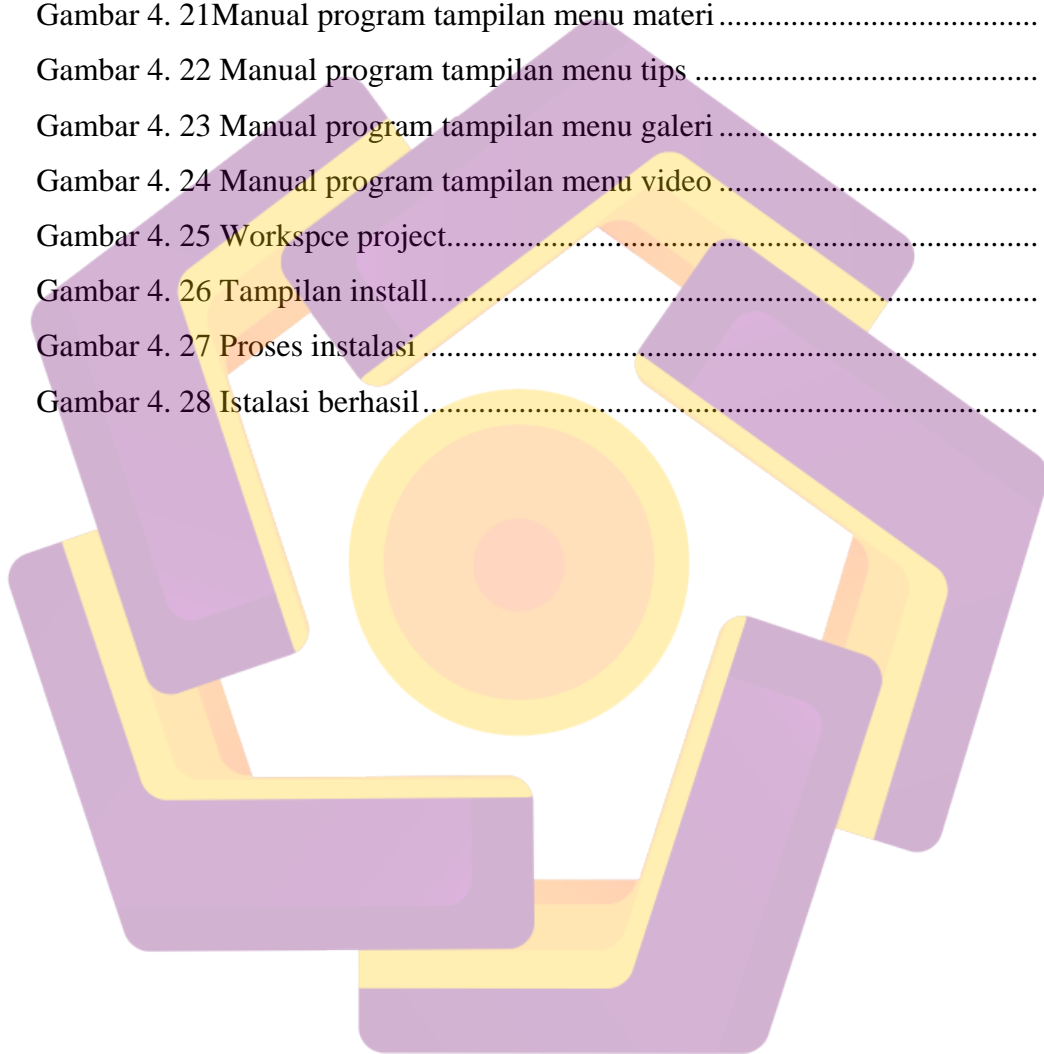
2.6.1	Arsitektur Android	17
2.6.2	Fitur Android.....	20
2.6.3	Versi Android.....	21
2.7	Aplikasi Android	23
2.8	Analisis	25
2.8.1	Analisis Kebutuhan Sistem	25
2.8.2	Analisis kelayakan sistem	25
2.9	Uji Coba Program.....	26
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1	Analisis	28
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	28
3.1.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	29
3.1.1.3	Sumber Daya Manusia (Brainware).....	30
3.1.1.4	Kebutuhan Informasi	31
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem.....	31
3.1.2.1	Analisis Kelayakan Hukum.....	31
3.1.2.2	Analisis Kelayakan Teknologi	32
3.1.2.3	Analisis Kelayakan Operasional.....	32
3.2	Perancangan.....	32
3.2.1	Konsep	32
3.3	Desain.....	33
3.3.1	Perancangan Struktur Navigasi	33
3.3.2	Perancangan Interface	35
3.3.3	Material& Collecting	43
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1	Memproduksi Sistem.....	48
4.1.1	Pembuatan Aset.....	48
4.1.1.1	Pembuatan Aset Tombol	49
4.1.1.2	Aset Foto	49
4.1.2	Pembuatan Sprite	50

4.1.3	Pembuatan Suara.....	51
4.1.4	Pembuatan Objek.....	51
4.1.4.1	Event Objek.....	52
4.1.5	Membuat Room.....	52
4.1.6	Membuat File Android Package (*.apk).....	53
4.2	Pembahasan.....	53
4.2.1	Tampilan Menu Utama.....	53
4.2.2	Tampilan Menu Materi.....	58
4.2.3	Tampilan Menu Tips.....	63
4.2.4	Tampilan Menu Galeri.....	68
4.2.4.1	Tampilan galeri.....	72
4.2.5	Tampilan Video.....	88
4.3	Pengetesan Aplikasi.....	103
4.3.1	Black Box Texting.....	103
4.4	Penggunaan Aplikasi.....	105
4.5	Uji Coba Device.....	106
4.6	Manual Program.....	110
4.7	Memelihara Sistem.....	113
4.8	Penginstalan Manual.....	114
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
5.1	Kesimpulan.....	117
5.2	Saran.....	117
	DAFTAR PUSTAKA.....	118

DAFTAR GAMBAR

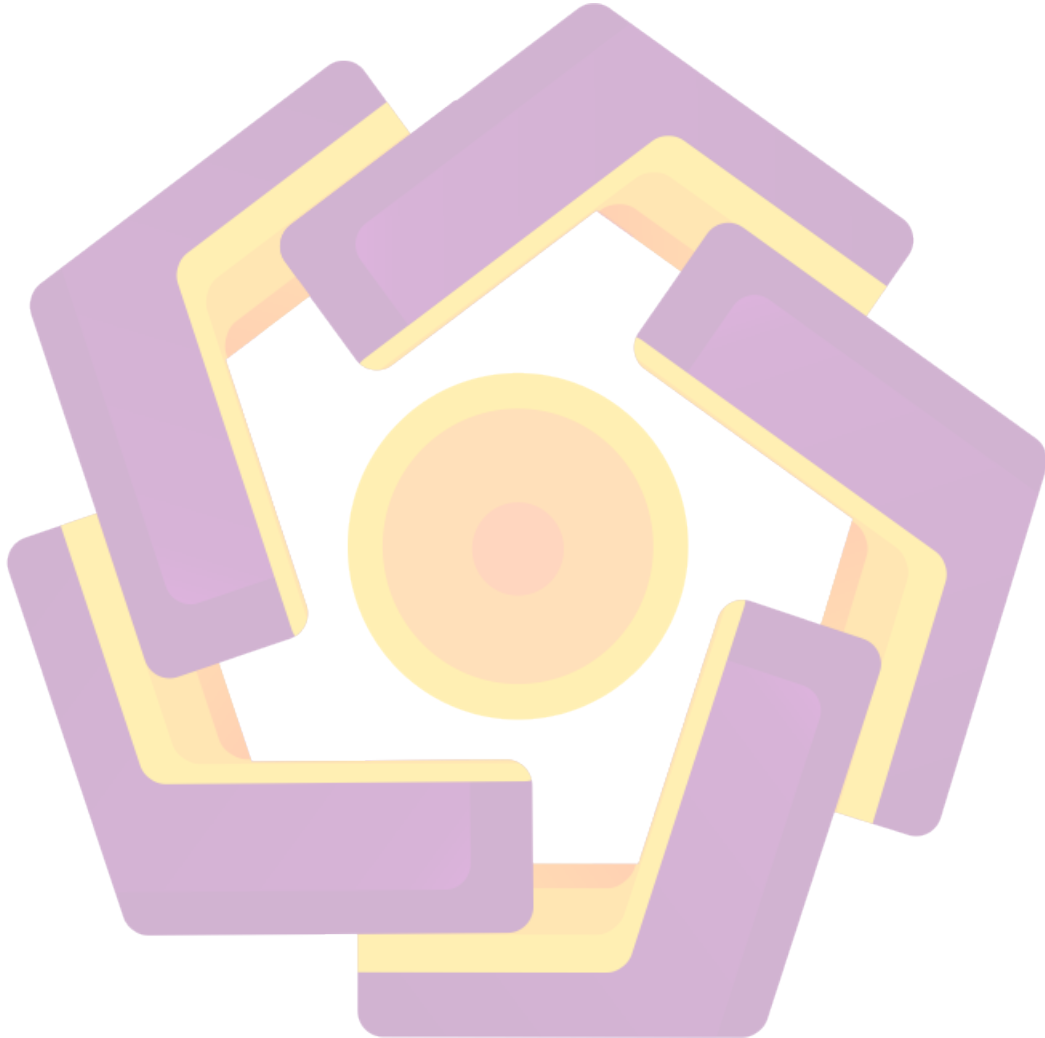
Gambar 2. 1 Storyboard linear	14
Gambar 2. 2 Storyboard Hirarkis	15
Gambar 2. 3 Storyboard non Linear.....	16
Gambar 2. 4 Storyboard kombinasi	16
Gambar 2. 5 Arsitektur android	18
Gambar 3. 1 Struktur navigasi	34
Gambar 3. 2 Desain menu utama	35
Gambar 3. 3 Desain menu belajar.....	36
Gambar 3. 4 Desain tampilan menu materi.....	37
Gambar 3. 5 Desain menu tips	38
Gambar 3. 6 Desain tampilan menu tips	39
Gambar 3. 7 Desain menu galeri.....	40
Gambar 3. 8 Desain tampilan galeri.....	41
Gambar 3. 9 Desain menu video	42
Gambar 4. 1 Pembuatan aset tombol	49
Gambar 4. 2 Aset foto	50
Gambar 4. 3 Pembuatan sprite	51
Gambar 4. 4 Pembuatan suara.....	51
Gambar 4. 5 Event objek.....	52
Gambar 4. 6 Membuat room	53
Gambar 4. 7 Tampilan menu utama.....	54
Gambar 4. 8 Tampilan menu materi	59
Gambar 4. 9 Tampilan menu tips.....	64
Gambar 4. 10 Tampilan menu galeri.....	68
Gambar 4. 11 Tampilan galeri	72
Gambar 4. 12 Tampilan video.....	88
Gambar 4. 13 Uji coba tampilan menu utama	107
Gambar 4. 14 Uji coba tampilan menu materi	108
Gambar 4. 15 Uji coba tampilan materi	108

Gambar 4. 16 Uji coba tampilan menu galeri	108
Gambar 4. 17 Uji coba tampilan pilihan foto.....	109
Gambar 4. 18 Uji coba tampilan foto.....	109
Gambar 4. 19 Uji coba tampilan menu video	109
Gambar 4. 20 Manual program tampilan menu utama	110
Gambar 4. 21 Manual program tampilan menu materi	111
Gambar 4. 22 Manual program tampilan menu tips	111
Gambar 4. 23 Manual program tampilan menu galeri	112
Gambar 4. 24 Manual program tampilan menu video	113
Gambar 4. 25 Workspce project.....	114
Gambar 4. 26 Tampilan install.....	114
Gambar 4. 27 Proses instalasi	115
Gambar 4. 28 Istalasi berhasil.....	116



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Aset foto.....	43
Tabel 3. 2 Aset Suara	47
Tabel 4. 1 Pengetesan black box testing	103



INTISARI

Pada beberapa tahun ini dikalangan masyarakat banyak yang memakai *smartphone* tidak hanya dikalangan tertentu saja. Dan fitur yang sering digunakan dalam *smartphone* yaitu fitur kamera. Banyak orang berusaha untuk membuat sebuah foto yang menarik dengan menggunakan *smartphone* mereka. Tetapi dalam melakukan pemotretannya banyak juga yang tidak tahu tentang dasar-dasar fotografi sehingga membuat foto yang difoto menjadi kurang maksimal dalam pengambilan fotonya.

Aplikasi fotografi *landscape* merupakan aplikasi yang memiliki isi tentang dasar-dasar fotografi untuk membantu para fotografer ataupun yang memiliki hobi foto khususnya yang suka memfoto pemandangan alam atau *landscape*. Aplikasi ini dapat memberikan informasi yang dapat menambah wawasan tentang bagaimana cara mendapatkan foto yang baik. Dan untuk menyusun Skripsi ini penulis mengambil judul “PERANCANGAN APLIKASI FOTOGRAFI *LANDSCAPE* BERBASIS *ANDROID*”.

Penulis berharap dengan adanya aplikasi ini, dapat membantu para fotografer ataupun para penyuka foto untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

Kata Kunci : Fotografi, Fotografer, *Smartphone*, *Landscape* dan Aplikasi

ABSTRACT

In recent years among people who use a lot of smartphones are not only among certain. And a feature often used in smartphones is the camera feature. Many people are trying to make an interesting photograph using their smartphones. But in doing photoshoot many do not know about the basics of photography to create a photo photographed be less than the maximum in taking the photograph.

Landscape photography applications are applications that have content about the basics of photography to help photographers who have a hobby or a particular photo that likes to photograph landscapes or landscape. This application can provide information that can add insight about how to get a good photo. And to draw up this thesis the author took the title "PHOTOGRAPHY LANDSCAPE DESIGN BASED APPLICATIONS ANDROID".

The author hopes that this application can help photographers or photo enthusiasts to get better results than before.

Keywords : *Photography, Photographer, Smartphone, Landscape and Aplication*